

Mestrado em Engenharia Informática e Tecnologia Web

Integração Sistemas

**Tarefa 7 –** Atividade III: Aplicação integradora de Sistemas

**Nome do autor:** Tiago Miguel Lima Romão

**Nº aluno UTAD:** 75309

**Repositório:** <https://github.com/TiagoRomao-MEIW/Atividade3>

Índice:

<b>Sistema de Apostas EuroMil .....</b>	<b>1</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>2</b>

## Sistema de Apostas EuroMil

Esta aplicação foi desenvolvida numa página HTML (**atividade3.html**) com um formulário que consiste num botão de submissão e vários campos de inserção de texto, do tipo numérico, em concordância com os requisitos do sistema de apostas e com as seguintes características:

- Número de conta: necessita de um número com 8 algarismos;
- Valor do cheque: valor está bloqueado a 10 créditos conforme enunciado;
- Números da Aposta: aceita valores para os números da aposta de 1 a 50;
- Estrelas da Aposta: aceita valores para as estrelas da aposta de 1 a 12;

Figura 1: Interface de apostas EuroMil.

Caso exista algum campo que não esteja em conformidade com os requisitos, o formulário não será submetido aquando da seleção do botão **APOSTAR**.

Após a submissão com sucesso do formulário, o código Javascript existente na página HTML obtém os valores dos campos do formulário e declara-os às respetivas variáveis para os pedidos REST e gRPC.

```
var NConta = formData.get('NumConta');
var Val = 10; // campo do Valor do Cheque
var check_date; // data do cheque obtido por pedido REST
var checkID; // número do cheque obtido por pedido REST
var gRPC_check; // número do cheque a ser enviado por gRPC (checkID)
var gRPC_key; // string com os 5 números e 2 estrelas da aposta
```

Figura 2: Declaração das variáveis a serem utilizadas nos pedidos REST e gRPC.

Depois do pedido REST devolver a data do cheque (**check\_date**) e o número do cheque (**checkID**), as variáveis **gRPC\_check** e **gRPC\_key** serão utilizadas pela função *client()* para enviar estas variáveis no pedido gRPC.

Finalmente, uma janela de “*popup*”, criada pela função *alert()*, devolverá o resultado da aposta.

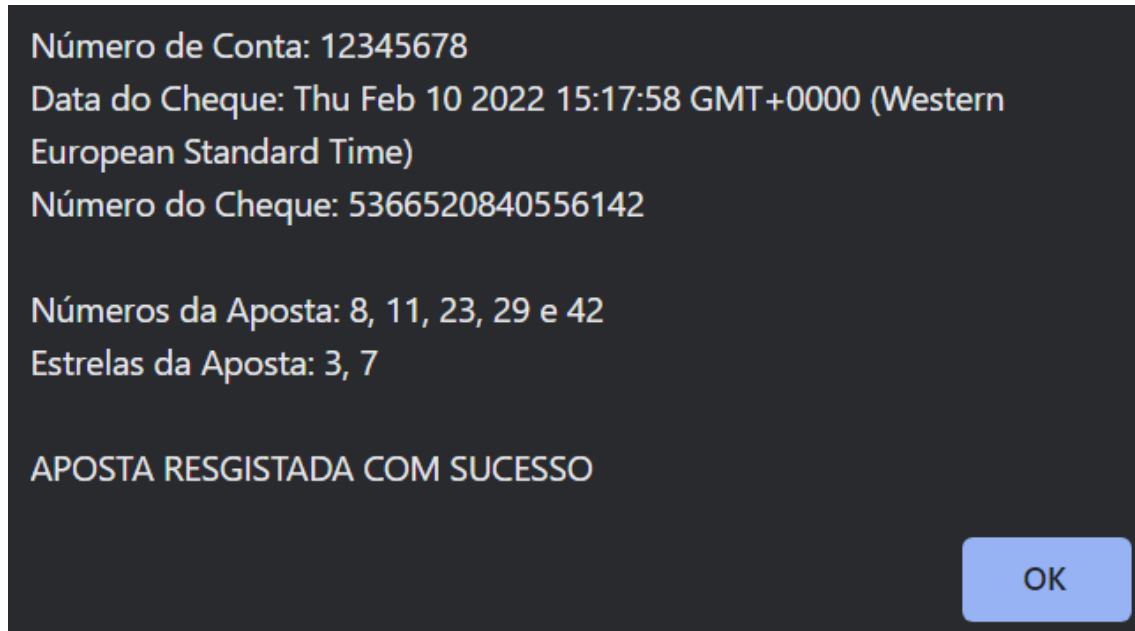


Figura 3: Resultado da aposta do utilizador.

## Bibliografia

1. Medium. *Introdução ao gRPC com Node.JS* <https://medium.com/xp-inc/introdu%C3%A7%C3%A3o-ao-grpc-com-node-js-98f6a4ede11>
2. Lucas Santos. *O guia do gRPC parte 2: Mãos à obra com JavaScript* <https://blog.lsanatos.dev/o-guia-do-grpc-2/>